

Master System[®]

Bart Vs The World



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

AK!alm
entertainment, ltd.

TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormindo pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

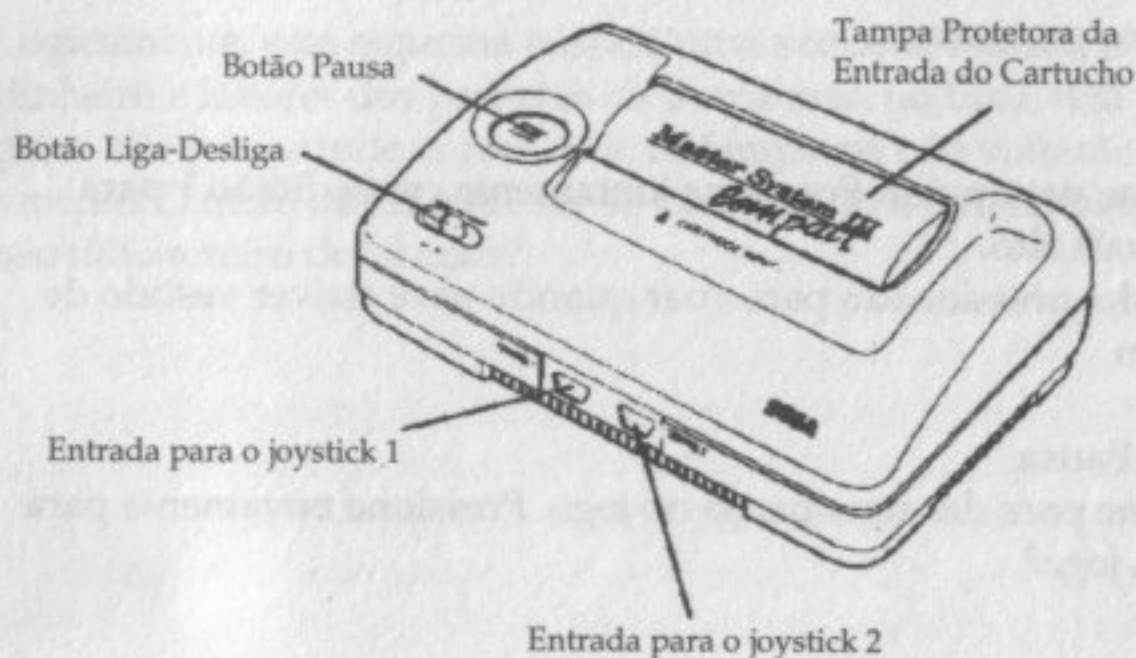
Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

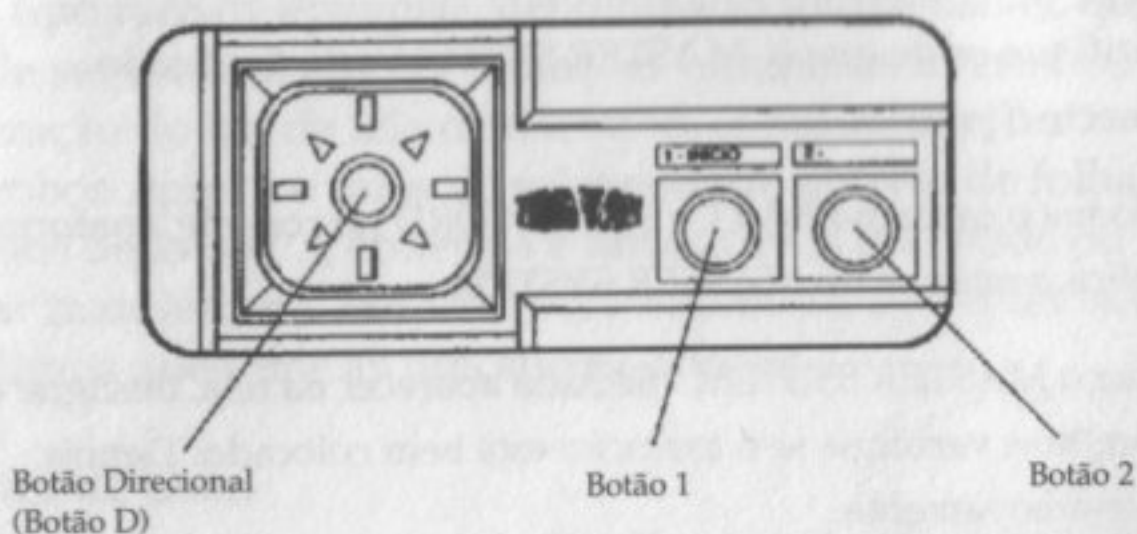
COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho BART VS THE WORD no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. BART VS THE WORD é para um jogador somente.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



ASSUMA O CONTROLE!



Botão D

- Pressione para a direita ou para a esquerda para mover-se nestas direções.
- Pressione para cima para subir.
- Pressione para baixo para descer ou abaixar-se.

Botão 1

- Pressione para atirar.

Botão 2

- Pressione para pular. Pressione juntamente com o Botão 1 para pular mais alto.
- Mantenha pressionado para voar quando você estiver vestido de Bartman.

Botão de Pausa

- Pressione para dar uma pausa no jogo. Pressione novamente para voltar a jogar.

BART SIMPSON, VOCE É UM VENCEDOR!

Quem algum dia iria imaginar que Bart Simpson poderia vencer alguma coisa, ainda mais um concurso de desenho? Mas ele conseguiu. E seu prêmio será uma viagem ao redor do mundo atrás do tesouro de Krusty, para toda a sua família! Parece bom demais para ser verdade, mas os Simpsons já estão arrumando as malas!

Na verdade, realmente é bom demais para ser verdade. Veja bem: o concurso foi criado pelo patrocinador e juiz C. Montgomery Burns - o detentor em Springfield dos planos da planta de energia nuclear - para conseguir se livrar dos Simpsons. Burns tem perdido milhões de dólares desde que Homer Simpson foi contratado para o projeto da planta nuclear. A partir do momento em que Smithers, o braço direito de Burns, trouxe este fato à tona, Mr. Burns vem planejando sua vingança. Depois de um cuidadoso estudo, o vilão tramou o esquema do concurso, recrutando até a ajuda dos pais para viajarem pelo mundo, o que ajudaria a sumir de uma vez por todas com os Simpsons da face da Terra!

Logicamente, este esquema custará uma pequena fortuna em dinheiro e favores dos parentes de Burns mas, no final, terá valido a pena. Porque, se tudo correr bem, os Simpsons não voltarão - para sempre! O quão difícil pode ser se livrar de uma família patética e do seu filho arteiro de 10 anos?

O MAPA

Os Simpsons não viajarão sozinhos. Eles terão a companhia via satélite do próprio Palhaço Krusty, que estará acompanhando o progresso de Bart na caçada ao tesouro, dentro do seu Show Infantil vencedor do Emmy. Krusty acompanhará o progresso dos Simpsons em cada país através de um mapa gigante, que indicará os pontos de interesse em cada região. Como Krusty não sabe ler muito bem, estes pontos de interesse serão representados no Mapa por ícones. Para selecionar um item, mova o cursor - uma mãozinha - até ele pressionando o **Botão D**. Para visitar um ponto de interesse, pressione o **Botão 1** ou o **Botão 2** enquanto a mão estiver apontando para o respectivo ícone.

Os pontos de interesse em cada país podem ser de vários tipos. As maiores atrações turísticas são lugares onde você participará de um jogo, os quais precisam ser completados antes que os Simpsons possam prosseguir para seu próximo destino.

Os Simpsons só podem visitar os pontos turísticos em uma ordem específica. Cada fase precisa ser completada antes que eles possam se dirigir para o próximo ponto. Para sair de uma fase de jogo, procure por uma placa onde está escrito *Map* (Mapa), a qual irá levá-lo de volta para a Tela do Mapa. Outros ícones representam telas de jogos locais, que podem ser jogados até Bart ser o vencedor. Para sair de uma tela deste tipo, mesmo se você não tiver chegado ao final do jogo, pressione o **Botão 1**.

Quando uma fase ou um jogo for completado, Krusty irá mudar a cor do seu ícone na Tela do Mapa, e os Simpsons não poderão mais voltar para lá. Quando todas as fases de jogo tiverem sido visitadas e completadas, selecione *Exit* (Saída) para encontrar com um dos parentes de Burns. Até todas as fases serem completadas, o ícone *Exit* estará apagado e não poderá ser acessado.

ÍTEMS DE KRUSTY QUE PODEM SER COLECIONADOS

Para Bart, só uma coisa vale a pena nesta viagem pelo mundo: colecionar os souvenirs de Krusty espalhados ao redor do globo.

Procure por souvenirs em todo lugar por onde passar, porque, para cada 15 bonecos de Krusty que Bart conseguir apanhar, ele ganhará uma vida extra no final da fase!

Estes souvenirs também podem ser obtidos como prêmio nas telas de jogos localizadas na Tela do Mapa. O valor do prêmio varia de acordo com o tipo de jogo.

Além destes souvenirs baratos, produzidos em série, você encontrará itens raros e valiosos, verdadeiros objetos de arte específicos para cada país. Já que Bart prefere quantidade a qualidade, peça ajuda aos outros membros da família Simpson para ajudá-lo a achar estes objetos de arte. Algumas vezes eles acharão o objeto para Bart, e tudo que ele terá que fazer para pegar esse item será tocá-lo. Outras vezes, eles ajudarão nosso herói a pegar o objeto.

Uma vez que estes objetos não são essenciais para Bart completar uma fase, se ele apanhar todos os itens valiosos espalhados pelo mundo, haverá uma surpresa especial esperando por ele perto do final do jogo! E mais: estes itens valem muitos pontos de Bônus!

Quando Bart terminar com sucesso seu tour por todas as fases de um país e tiver derrotado o parente de Burns, Krusty e Sideshow Mel irão veicular via satélite um relatório atualizado da caçada ao tesouro de Bart, computando sua pontuação com base em quantos tesouros e outros itens foram coletados naquele país. Aí, é hora de partir para o próximo destino!!

Sua pontuação seguirá o seguinte padrão:

Fase completada:	10.000 pontos
Parente de Burns derrotado:	5.000 pontos
Item exclusivo de Krusty:	2.000 pontos
Capa de Bartman:	500 pontos
Diamantes grandes:	500 pontos
Refrigerante Grape Squishee:	300 pontos
Cabeça de Jebediah Springfield:	200 pontos
Inimigos derrotados na fase:	150 pontos
Souvenir de Krusty:	100 pontos
Diamantes pequenos:	100 pontos

O MUNDO CONTRA BART!

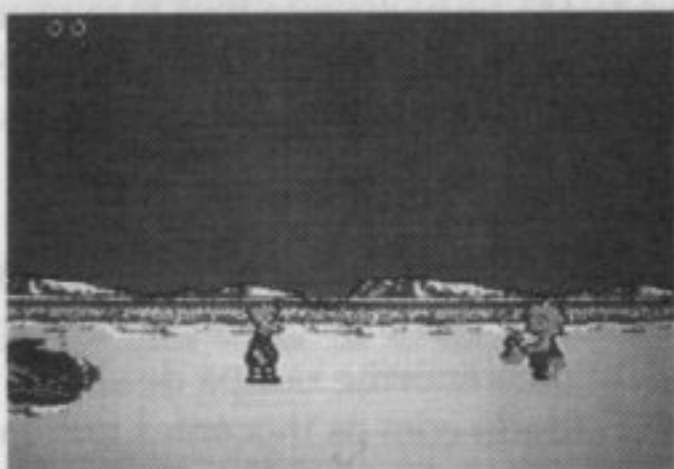
Bart começará sua volta ao mundo com 3 vidas. Ele poderá aguentar até 4 golpes sem muito problema, mas a quinta vez fará com que seu medidor de energia chegue a zero, e Bart perderá uma vida.

Felizmente, Grape Squishee, seu refrigerante favorito do Kwik-E-Mart, existe em todos os países do mundo. Se Bart agarrar um refrigerante desses, adicionará energia extra ao seu medidor de força. Mas, se ele cair em uma poça d'água ou mergulhar em um buraco muito fundo, irá perder uma vida.

Vidas extra podem ser obtidas coletando-se 15 souvenirs de Krusty. Mas, infelizmente, elas só serão computadas durante a contagem de pontos no final de cada fase. Vidas extra imediatas podem ser obtidas no meio da fase para cada Diamante Grande que Bart pegar. Quando Bart conseguir uma vida extra imediata, seu número atual de vidas restantes irá piscar temporariamente na tela.

BART CONTRA O MUNDO!

As primeiras armas de Bart serão bombinhas de São João. Quando ele tiver uma bombinha, poderá atirar em qualquer coisa - inimigos, objetos que vierem em sua direção e obstáculos que estiverem bloqueando sua passagem. Apesar de Bart começar todas as fases desarmado, ele irá encontrar caixas de bombinhas que garotos desatentos esqueceram no meio do caminho. Seu número total de bombinhas será mostrado na tela próximo ao medidor de força.



Se Bart descobrir e tocar a cabeça do fundador de Springfield, Jebediah Springfield, ele irá piscar e ficará invencível por um curto período de tempo (embora buracos e poças d'água continuem a tirá-lo uma vida).

Quando Bart coletar a capa e o capuz, Bartman irá aparecer. Enquanto ele estiver vestido de Bartman, você poderá voar pressionando o **Botão 2** e direcionando com o **Botão D**. Durante este período, colete quantos itens de Krusty você encontrar, porque no momento em que Bartman começar a piscar, seu tempo estará quase no fim. Então será hora de achar um local seguro para pousar, pois uma queda não causa muitos danos para Bartman, mas pode selar o destino de Bart!

A VIAGEM

China

Atrações Turísticas:

O Barco de Junco: Marinheiros chineses irão aparecer aos montes nesta embarcação, tentando impedir que Bart faça muita bagunça. Os chineses inventaram os Fogos de Artifício, e não hesitarão em usá-los para parar Bart - bombinhas, foguetes, bombas maiores... chame como quiser!

A Grande Muralha: É uma das sete maravilhas do mundo, uma obra de arte da arquitetura antiga e um tributo à perseverança do espírito humano? Ou é somente uma enorme rampa de skate? Bart já fez sua escolha. Assim, tome cuidado com os inocentes turistas, com os buracos e com o Dragão Chinês!

Jogos Locais:

Quebra-Cabeça: Cada figura foi dividida em 15 pedaços e estes foram misturados. As peças estão numeradas. O objetivo do jogo é mover as peças para a ordem certa, completando a figura. Use o **Botão D** para posicionar o cursor sobre a peça que você quer movimentar. Então pressione o **Botão 2** para levá-la para o espaço que está vazio. Para mover mais de uma peça de uma vez (na mesma direção), posicione o cursor sobre a última peça da fileira e pressione o **Botão 2**.

Jogo de Cartas: Utilize o **Botão D** para mover o indicador para a carta que você quer abrir. Então pressione o **Botão 2** para virá-la e revelar o personagem que está do outro lado. O objetivo é achar os pares de cartas iguais. Você terá 5 chances para encontrar todos os pares, e perderá 1 chance a cada tentativa frustrada de achar 1 par igual.

Parente de Burns:

Fu Manchu Burns: Primo de terceira geração de Burns, Fu tem um bigode diabólico e é o homem mais poderoso da China. Para deixar o país, os Simpsons terão que derrotá-lo antes que ele faça Shop Suey deles!!

O Pólo Norte

Atrações Turísticas:

A Caverna Gelada: Um monte de saliências e fendas fazem desta caverna um lugar interessante para ser explorado, mesmo que não seja dos mais seguros. Tome cuidado com as estalactites e com os flocos de neve; eles podem ser muito perigosos! Você também encontrará algumas bolhas de ar quente na superfície. Mas lembre-se: escolha as bolhas com sabedoria, ou você irá rumo ao desconhecido!

O Rio Congelado: Justamente na margem do outro lado do rio é que a festa acontecerá. Só que não existe mais ponte, e Bart terá que atravessar o rio andando sobre os blocos de gelo. Não deixe de olhar para cima também, porque para as gaivotas, Bart parece um delicioso peixe prestes a ser jantado!



Jogos Locais:

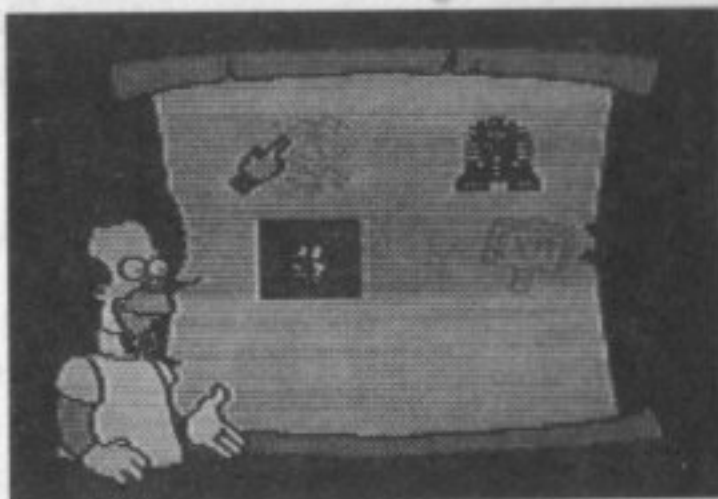
Jogo do Iglu: Você está vendo o souvenir barato de Krusty, não está? Para ajudar a jogadora Maggie a achá-lo, pressione o **Botão D** para a direita ou para a esquerda para posicioná-la perto do iglu que você escolheu. Então pressione o **Botão 2** para descobrir se você fez a escolha certa!

Quebra-Cabeça: Acredite ou não, os esquimós fizeram este quebra-cabeças com um bloco de gelo!

Parente de Burns:

A lenda diz que uma estranha criatura - metade-homem, metade-besta, metade-Burns, vaga através desta terra inabitável. A lenda também diz que ela come os turistas, por isso, olhos abertos!

Egito



Atrações Turísticas:

O Vale dos Faraós: Apesar da areia do deserto ser traiçoeira, continue andando através do vale, porque se Bart afundar, ele perderá uma vida. Tempestades de areia são comuns nesta parte do Saara, como também salas de tesouros e passagens secretas. Por isso, mantenha os olhos (e ouvidos) abertos!

A Esfinge: A esfinge tem o corpo de um leão e a cabeça de um... o quê? Bart logo descobrirá, mas primeiro ele tem que escalar e explorar bastante a região. Um conselho para os espertos: as cobras perderam suas tocas e estão muito bravas por causa disso!

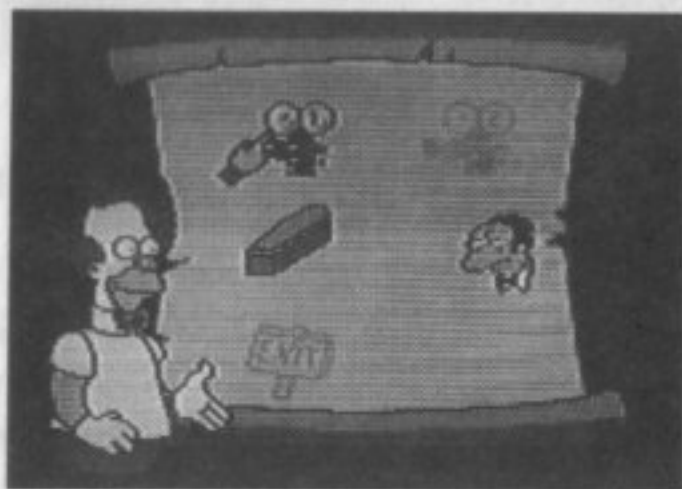
Jogos Locais:

Quebra-Cabeça: O jogo favorito das múmias aqui no Egito.

Parente de Burns:

Ramses Burns: Ninguém sabe ao certo por quanto tempo Ramses foi o faraó dos faraós, mas ele foi o maior comandante dos escravos por tanto tempo quanto todos podem se lembrar. Perceba a semelhança entre os membros da família...

Hollywood



Atrações Turísticas:

Estúdio 1 e 2: Bart pode pensar que está no meio de um set de filmagem, mas, quando o diretor gritar "Ação!", Bart estará mais reagindo do que agindo enquanto estiver representando um personagem dentro do estúdio.

Jogos Locais:

Jogo do Moe: Uma réplica do Bar do Moe na forma de um Saloon do Velho Oeste. Evite os obstáculos móveis de Moe e colecione os itens de Krusty à medida que eles passarem por você. Mantenha Bart pulando pressionando o **Botão 2**. Pressione o **Botão D** para a direita ou para a esquerda para movimentar Bart, mas ele só poderá ser atingido uma vez antes que você tenha que voltar para a Tela do Mapa.

Ache os Morcegos: Se Bart abrir os caixões na ordem certa, achará morcegos e ganhará 3 souvenirs do Krusty. Para abrir um caixão, mova Bart até ele pressionando o **Botão D** para a direita ou para a esquerda e depois pressione o **Botão 2** para abri-lo. Faça a escolha errada e você se arrependerá!

Parente de Burns:

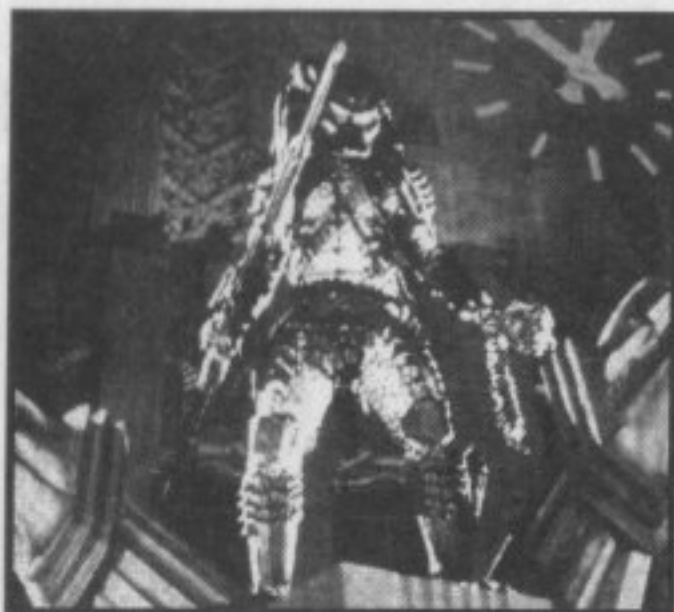
Eric von Burns: O mundialmente famoso diretor de cinema Eric von Burns é um parente bem próximo de Montgomery Burns, e é a última pessoa que pode destruir os Simpsons antes que eles voltem para sua casa em Springfield! Como diretor, von Burns está acostumado a cortar cenas. Tome cuidado para que ele não tire você de cena!

DICAS ÚTEIS

- Procure por patamares onde você possa se apoiar, e por passagens secretas que o levem para outros lugares dentro da fase.
- Para impedir que Bart derrape para fora de uma plataforma quando ele for aterrissar, tente fazer com que ele se vire ainda no ar e aterrisse de costas, estando assim seguro.
- Se algum obstáculo parecer muito grande para você pular, use o super-pulo.
- Explore os arredores - há muitos lugares para você visitar e entrar. Muitas vezes você será bem recompensado.
- Tente atirar as bombinhas em objetos não muito óbvios para avançar.
- Quando estiver andando de skate, salte assim que alcançar uma rampa, e você conseguirá saltar mais alto e mais longe.

OUTROS SUCESSOS DA TECTOY

PREDATOR 2



Predator 2™ & © 1990, 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. © 1992 Acclaim Entertainment.
Todos os direitos reservados.

Muito bem, garoto! Nós somos do FBI e temos duas notícias para lhe dar. Uma boa e a outra...

A boa é que a cidade está à beira do caos, devastada por uma guerra de gangues e você foi encarregado da situação.

A outra é que o Predador voltou. Se você não se lembra dele, vamos refrescar sua memória: Há alguns anos um extraterrestre veio à Terra com uma missão... caçar seres humanos! Nossas fontes garantem que agora ele está ainda mais poderoso e que consegue até ficar invisível!

Mais um detalhe: esqueça qualquer tipo de arma que você já viu até hoje, pois elas não funcionam contra ele. Para destruí-lo, só armas alienígenas! Será que você conseguirá repetir a façanha de Schwarzeneger no primeiro filme e derrotar este monstro?

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

BATMAN RETURNS



Batman e todos os elementos relacionados são propriedade de DC Comics Inc.™ & © 1993, autorizados pela Warner Bros. Consumer Products. Todos os direitos reservados.

Gotham City... uma cidade dominada pelo medo.
Pinguim... a dura vida nos esgotos fez dele um verdadeiro monstro.
Mulher Gato... a mais traiçoeira de todas as felinas.
Batman... nossa única salvação!!

Gotham City foi dominada pelo Pinguim e pela Mulher-Gato. Os pobres cidadãos, iludidos pelos perversos vilões, entregaram o poder e ficaram contra nosso herói. Santa encrenca! Será que as Forças do Mal irão vencer?

É claro que não, pois você, com seu Bat-móvel, sua Bat-corda e muitos outros Bat-acessórios irá livrar Gotham dos vilões. Isso é claro, se a sua Bat-técnica não for Bat-ruinzinha!

Vista a camisa do Cavaleiro das Trevas e acabe com o reinado de terror do Pinguim. Ao ver a luz do Bat-sinal, prepare-se: esta tarefa não será nada Bat-fácil!!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

LAND OF ILLUSION ESTRELANDO MICKEY MOUSE



© Disney

Prepare-se para participar de uma aventura com o maior astro do Mundo Disney, Mickey Mouse. A história é a seguinte: nosso herói dormiu com um livro de contos de fada aberto no colo e, quando abriu os olhos... Que lugar estranho! Ele tinha entrado dentro do livro, em uma história assustadora...

Rapidamente, Mickey descobriu o que estava acontecendo: um terrível gigante tinha roubado o Cristal Mágico que protegia a vila, e agora uma magia negra atormentava todo mundo!

O gigante vive em um castelo nas nuvens, e Mickey precisa encontrar a Princesa do Bem (a sua adorada Minnie!), que irá ensiná-lo qual o melhor caminho para chegar até lá.

Você é tão corajoso quanto Mickey? Então embarque com ele nessa grande aventura de 4 Mega e não estranhe se, no meio do caminho, você topar com o Donald, ou quem sabe, o Pateta, ou o Horácio...



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408- Bairro Flores - Manaus -AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000

TELEFONE: (011) 831 2266

TEC TOY

The Simpsons™ & © 1993
Twentieth Century Fox Film Corporation.
© 1993 Acclaim Entertainment Ltd. Todos
os direitos reservados. Distribuído sob
licença de Acclaim Entertainment Ltd.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS